

**Гречин В.**  
**НТУ «ХП»**

## **«ВІРТУАЛЬНА ОСОБИСТІСТЬ» ЯК ФЕНОМЕН СУЧАСНОЇ КУЛЬТУРИ**

Питання «віртуальної особистості» сьогодні є надзвичайно актуальним. В наш час збільшилися можливості людини у використанні комп'ютерних технологій та технічні можливості поєднання їх з мережею Інтернет. Віртуальні технології все більше проникають в різні сфери діяльності людини. Все це суттєво впливає на економічні, політичні, культурні відносини людства. Багато вчених занепокоєні здатністю сучасної культури до швидких перетворень і перевтілень. Нова віртуальна цивілізація з її кіберкультурою і віртуальною психологією починає заміняти собою новоєвропейський тип культури.

У сучасному образі культури слід виділити ряд рис, які свідчать про характер її віртуалізації. Так, з певним застереженням можна сказати, що культура як віртуальність це те, що займає проміжне місце між реальністю і ірреальністю, тому що образи, що з'являються, існують за нашого прагнення до їх існування. І така культурна віртуальність і є реальністю культури. Отже, віртуальність перевтілюється у віртуальну реальність і стає новою культурною реальністю. Сучасна культура характеризується також утворенням нової форми відносин, породжених комунікаційними можливостями інформаційного суспільства. В умовах розвитку комп'ютерних технологій такий загальнодоступний засіб як Інтернет стає не тільки мережею комп'ютерів, але й співтовариством людей. Люди й раніше, а особливо тепер, у межах свого звичайного, цілком реального життя усе більше «зустрічаються» з віртуаль-

ною реальністю. Окремі суб'єкти і спільноти, що перебувають у стані «занурення» у неї, перестають навіть відрізняти імітацію дійсності від самої дійсності.

Так, у розповсюдженій в 1996 році Декларації незалежності Кіберпростору Дж. Перрі Барлоу оголосив Інтернет новим будинком свідомості, новою цивілізацією, заснованою на принципах незалежності й рівних можливостей, що змушує говорити про нього як про соціальну віртуальну реальність, яку М. Коул називає «п'ятим виміром», де спілкування відбувається опосередковано, через комп'ютер. Інтернет створює «віртуальне співтовариство людей», перетворюючи тим самим сучасну культуру в новий тип культури – «глобальне село», де немає меж для комунікацій.

Тому можна стверджувати, що особливою прикметою сучасної культури стає «віртуальна особистість» – в найпростішому визначенні це особистість, яка «проживає» у кіберпросторі. Більш того, люди у межах свого звичайного, цілком реального життя, усе більше «зустрічаються» з віртуальною реальністю. Окремі суб'єкти і спільноти, що перебувають у стані «занурення» у неї, перестають навіть відрізняти імітацію дійсності від самої дійсності.

Ще однією проблемою є втрата ідентичності. В мережі Інтернет людина отримує можливості вступу в будь-які контакти та примірювання різних ролей. Нова людина *homo virtualis* характеризується створенням множинних віртуальних реальностей, чисельних самообразів, втратою тілестності, зміною статусів, дистанціюванням від соціальних ролей.

Привабливість віртуального світу полягає в тому, що можливим стає заміщення тих соціальних ролей та функцій, котрі людина виконує в дійсності, у псевдореальності можна реалізувати бажання, нездійсненні в об'єктивній реальності. Однак ймовірним стає момент злиття віртуального та реального образу людини. *Homo virtualis* є творцем «дзеркальних світів» паралельних світів, у котрих відбуваються віртуальні аналоги реальних процесів та функціонують симулякри (симулякр означає зображення, копію того, що насправді не існує; утворення, що копіює форму вихідного зразка).

Віртуальна людина перестає ідентифікувати себе з певним тілом, втрачає його. Наявний факт злиття суб'єкта і симулякра, тобто суб'єкт перетворюється на власний симулякр і фізично, тілесно залишаючись у дійсному світі, він ментально переходить до світу віртуального, до простору симулякрів, де він наділяється новим тілом, що не має нічого спільного з тілесністю. Лю-

дина вже не потребує чіткого усвідомлення себе собою, вона створила велику кількість потенційних тілесних образів. Ця галерея образів, масок, що не потребують сутнісного втілення, а є сутнісними на екрані, в уяві їх творця та того, хто включений у його комунікативний простір, нівелює важливість тілесності як невід'ємного атрибуту людини.